



2007. január 1. 16:37

3P csoport  Keresés: 

Hirdetés

Humáninformatika | Vállalat | Irodtech | E-közig | Telekom | IT++  
 Oktatás | Mobil szélessáv | Biztonság | Hardver | Linux | Szoftver | Hálózat

[Hírek főoldal](#)
**Hírcsoportosítás:**

Legfontosabb híreink  
 20 Korábbi hír  
 Az utolsó 24 óra hírei  
 Az elmúlt 7 nap hírei

**Hírszolgáltatásaink:**

Hírlevelek  
 AvantGO  
 vigye magával híreinket  
 Hírek az asztalon

**Kommunikáció:**

Fórum  
 PrimPosta  
 PrimLista  
 Címtár

**Szolgáltatások:**

Rendezvények  
 Kislexikon  
 Webmappa  
 Letöltés.com  
 Weboldal szerkesztő


[hitek.com RSS](#)

[hitek.com Legfontosabb-RSS](#)

[hitek.com MOBIL-RSS \(ékezet nélkül\)](#)

[letoltes.com RSS](#)

[letoltes.com MOBIL-RSS \(ékezet nélkül\)](#)


## Marlene újra filmet forgat

### Szintetikus színészek

2000. február 14. 16:15

Vértes János

Los Angeles Times augusztus 9-ei számában Karen Kaplan elgondolkozik a legendás hollywoodi újramezőseken. Hány olyan sztár volt már, aki befejezte pályafutását, majd elkezdte előlről? Itt van mindjárt John Travolta, hogy csak a legismertebbet említsük? De vajon visszatérhet-e újra a filmvászonra a nagy legenda, Marlene Dietrich? A cikk szerint ez lehetséges, sőt már meg is történt! Az 1992-ben elhunyt sztár a számítógépes grafika mai lehetőségei mellett nemcsak hogy újra "életre kelt", de új alakítások eljátszására is "megkérhető", s tervezik, hogy még az idén Németországba szállítják azt a felvételt, amelyen a német születésű sztár majd köszönti az óhaza filmmúzeumának látogatóit.



A csodához, mint minden nagy dologhoz ezen a világon, természetesen nekünk, magyaroknak is közünk van, a Los Angelesben tevékenykedő Virtual Celebrity Productions kutatás-fejlesztési igazgatója történetesen egy 33 éves magyar fiatalember. Miután elvégezte a műegyetemet, ösztöndíjakkal eljutott Amerikába, ott doktorált, azután előbb egy csinos lány, később más kihívások miatt ott ragadt. Barnabas Takacs, avagy magyarul Takács Barnabás a napokban épp Budapesten járt, és előadást tartott arról a csodálatos technológiáról, amellyel a rég halott színészeknek is oszthatunk új szerepet. Az előadás időpontjában már nyomdában volt ez a lapszám, így az új egyetemi informatikai központban elhangzottakat nem tudjuk ismertetni, de e-mailben elértük Barnát, és megkértük, meséljen a digitális klónozás, a szintetikus

PR

User  
 @  
 Jelsz  
 Belé

színészyártás technikájáról, no meg a dolog művészeti, erkölcsi, jogi és egyéb vetületeiről.

Internet Kalauz: - Miképp kel életre Marlene Dietrich szintetikus úton? Vagyis milyen szoftver készült erre, s hol tart ma ez a technológia: mi az, amit már tud, és mi az, amit még nem?

Takács Barnabás: - A digitális klónozás célja a számítógépes grafika segítségével létrehozott, minél élethűbb emberek és minél emberszerűbb lények életre keltése a filmvászonon vagy a tévében. A folyamat három fő lépésből áll. Az első, a modellezés, jelenleg "kézi" folyamat, amelyben a komputer segítségével referenciatotók és -filmek alapján művészeink megalkotják a kívánt személy digitális modelljét. Marlene Dietrichet 2 hónap alatt készítettük el. A modell komplexitása függ a várható arckifejezésektől, így magától a reklámtól is. Az elkövetkező hat hónapban várhatóan befejezzük a programmodult, amely egy háromdimenziós kamerát használva automatikusan felépíti egy élő személy modelljét. A modell létrehozása után a második lépés az "izmok" beépítése. Az "izmok" (ún. animációs csatornák) teszik lehetővé, hogy a modell mozogjon. Jó minőségű arcmozgás létrehozásához 250-500 csatornára is szükség lehet. A harmadik lépés maga az animáció létrehozása. Mivel 500 csatornát kézzel (minden képkockára) nehéz vezérelni, a digitális klónrendszer egy élő színész mimikáját és gesztusait követi nagy pontossággal, majd ezt az információt használja fel arra, hogy vezérelje a számítógépes modellt.

I. K.: - Minden beépülő mozdulatnak, szempilla-remegtetésnek, pislantásnak benne kell lennie az adatbázisban, vagy képes a rendszer egy bizonyos számú képi elemből újakat, nem létezőket is létrehozni? Másképp fogalmazva: milyen mértékben enged teret a technológia az innovációnak?

T. B.: - Az egész rendszer kifejlesztésének az volt a célja, hogy teljesen új anyagot lehessen létrehozni. A korábbi filmekben (Forrest Gump) és reklámokban (Fred Astaire, John Wayne) a meglévő régi filmekből kivágott és összemontírozott részleteket használták fel. Ha John Wayne soha nem mondott valamit a filmvászonon, akkor a reklámban sem fogja megtenni. A mi megoldásunk egészen új szöveget és előadást képes megvalósítani.

I. K.: - Hogyan? Miképp mond a halott színész olyasmit, amit soha nem mondott?

T. B.: - A hangot nem számítógéppel generáljuk. Marlene hangját például több száz jelentkező közül választottuk ki. Los Angelesben rengeteg színész él, más szóval ez egy szimpla szinkronfeladat.

I. K.: - Hol tart ma a technológia, mi az, amit már tud, és mi az, amit még nem?

T. B.: - A technológia most érett meg arra, hogy filmekben, reklámokban használjuk. Minden bizonnyal sokat tudunk még a minőségen javítani. Nem hiszem, hogy az emberi tényezőt, azaz a művészetet ki szabad hagyni az egyenletből. Célunk egy jobb eszköz létrehozása, amely később felkerül majd a rendezők és filmművészek palettájára.

I. K.: - Vajon akarják ezt a filmművészek? Így nyilván tömegével készülhetnek olcsó, mégis "kiváló színészi alakításra épülő" filmek, vagyis ők kiszorulnak az

iparból. És mi történik, ha feddhetetlen életű, erkölcsös, vallásos színészek egyszer csak pornófilmek sztárjaiként tűnnek fel? Vagy reklámszerződést soha el nem vállaló művészek elkezdnek mosóport reklámozni? Horribile dictu: erkölcsös-e, ha Marlene Deitrich a Virtual Celebrity Productions "reklámtagja" lesz, "beleegyezése", sőt "tudta" nélkül? Forgatókönyvíróra és rendezőre ugyan ma még szükség van, de ahogyan Japánban bizonyos dramaturgiai szituációkra a rajzfilmeket szinte futószalagon gyártják, elképzelhető ez a játékfilmekkel is? Mi látszik e folyamat végén? Tudomásul kell venni, hogy miképp a kódexmásolásnak, egyszer a művészet eme ágának is a végére érünk? Lesz olykor-olykor élőszínház, de ez épp olyan luxus lesz, mint a kézi szövésű perzsa - az átlagkeresetű polgár pedig érje be a szintetikussal? Mennyire épül be ma Hollywood filmgyártásába a számítástechnika, és mennyire épül be holnap? Régen a színészek költöztek Kaliforniába, ma pedig egy olyan cég, mint az Önöké? Nyilván nem véletlenül települtek Los Angelesbe?

T. B.: - Ez a kérdéskör egy többoldalas értekezést kívánna meg; az új technológia az amerikai jogrendszert is változásra készítette. Természetesen vannak színészek, akik úgy érzik, fenyegeti a karrierjüket, de nem értek velük egyet. Ha a jogi védelem adott, akkor a színészek otthon ülhetnek Beverly Hills-i villájukban, és kapják a fizetésüket, míg a számítógépek elkészítik a reklámot. Persze ez nem ilyen egyszerű? Sztárok mindig voltak, és lesznek is. Azért megyünk moziba, és azért nézünk tévét, hogy az embereket és az ő interakciójukat lássuk. A kép teljességéért elmondom, hogy az itteni színészszakszervezet (SAG - Screen Actors Guild) és az amerikai filmintézet (AFI) támogatja a régi színészek "életre keltését". Cégünk pedig nagyon vigyáz, hogy a digitális modellt ne lehessen a család bejegyzése nélkül felhasználni.

I. K.: - Nyilván mások is kísérleteznek? Hol tart ezen a téren a konkurencia, van-e már kialakult piaca a szintetikus színészgyártásnak, s ha netán igen, mi az Önök piaci szerepe?

T. B.: - Természetesen létezik konkurencia. Talán három céget tudnék megnevezni, amely hasonló szintű és minőségű munkát képes létrehozni. Ők azonban csak élő emberekkel tudják elkészíteni modelljeiket. Persze a legfontosabb kérdés, hogy mennyi idő alatt és mennyi pénzért tud valaki egy ilyen reklámot összeállítani. Ebben az értelemben eddig mi vagyunk a legolcsóbbak és a leggyorsabbak. Egyébként e téren a konkurencia nem is igazán "ellenség", sokkal inkább partner. Akármilyen meglepően hangzik is, a jobb technológia csak kis szerepet játszik annak eldöntésében, ki készíti el egy filmet. Sok a politika és az intrika. Ezért jobb, ha összetartunk.

I. K.: - Elképzelhető-e a szoftver kommercializálódása, vagyis hogy annak egy Photoshop-szerű verziójával otthon is szerkesszünk mozgófilmet a meglévő színész- és mozgás-adatbázisból, új forgatókönyv alapján?

T. B.: - Jelenleg ez a szoftver nem érhető el mások számára. Az elmúlt két évben 2,5 millió dollárt költöttünk a fejlesztésére, és ennek egy részét vissza kell nyernünk. Az én személyes elképzelésem szerint (ami nem egyezik meg a cégével) az lenne az ideális, ha minél többen férnének hozzá, és használnák a technológiát. Talán néhány év múlva?

I. K.: - Kutatás-fejlesztési igazgatóként mekkora a szerepe e technológiában? Ha netán az amerikai filmakadémia egy utolsó Oscarral lezárna a filmművészet aranykorát, s azt annak adná, aki az új korszakot elindította, lehetséges, hogy

ezt az Oscart Ön venné át?

T. B.: - Természetesen fontos szerepet játszottam a technológia megálmodásában, kifejlesztésében és implementálásában, de a projekt egy dedikált és keményen dolgozó csapat munkája. Ők legalább annyi elismerést érdemelnek, mint bárki más. Ami az Oscart illeti, úgy érzem, még sokat kell dolgoznunk, amíg a minőség olyan tökéletes lesz, hogy technikai Oscart adjanak érte. Hogy is mondtam az imént? Talán néhány év múlva□

I. K.: - Ha már felidézzük a korábban mondottakat, az előbb így fogalmaztam: nyilván nem véletlenül települtek Los Angelesbe□ Valóban Los Angelesbe kell költözni, hogy az ember közel legyen Hollywoodhoz, vagy eljön az az idő, amikor akár a technológia, akár a munka, akár a késztermék összeállhat az interneten keresztül is, azaz egy teljes film elkészülhet távmunkában?

T. B.: - Nem kell Los Angelesbe költözni - bár érdemes :-). Talán meglepő, de a filmgyártás több fázisa már rég elköltözött Hollywoodból. A filmcégek és a hagyományos stúdiók itt vannak, de a számítógépes és speciális effektusokkal foglalkozó ipar nagy része a Szilícium-völgyben (San Francisco), Kanadában, Japánban és újabban Ausztráliában található.

I. K.: - Tudom, hogy ez nem kifejezetten fejlesztési téma, de az Internet Kalauz olvasóit nyilván érdekli a véleménye, hogy ez a technológia az internet lehetőségeivel párosulva hova vezethet□

T. B.: - Az elkövetkező években egyre több "virtuális ember" fog megjelenni, avatárok vagy más lények formájában. A felhasználó például arra is képes lesz, hogy a saját arcát és arckifejezéseit megjelenítse, illetve átültesse egy avatár arcára. Az internet jövője azonban szorosan összekapcsolódik a tévé jövőjével. Jelenleg számítógépeket használunk az internet elérésére, a jövőben azonban várhatóan tévékészülékünk fogja ezt a funkciót nyújtani (már most is vannak ilyen rendszerek, pl. a webtévé). A legtöbb nagy telekommunikációs cég dolgozik az ún. interaktív televízión, ahol, mondjuk, egy digitális műsorvezető reagál a tévéző minden kérdésére - személyre szólóan. Magam is érdekelt vagyok ilyen és ehhez hasonló fejlesztésekben, bár ezek még korai fázisban vannak.

Takács Barna erről nem szívesen mesél többet, hiszen Amerikában a kutatás-fejlesztés mögött pénz van, sok pénz, s ezt a pénzt a fejlesztési eredménnyel elő is kell teremteni, nem lehet lépéselőnyhöz juttatni a konkurenciát. Inkább elárulja, hogy hová vezet ma, ha valaki használja az internetet. Barna egy hölgy kedvéért költözött Los Angelesbe, s egy másik cégnél dolgozott a számítógépes arcfelismerés területén. Ott sohasem kelt volna életre Marlene Dietrich, ha a Virtual Celebrity Productions "személyzetise" nem keresgél a weben, s ha Barnának nincs saját website-ja. De volt, így az új kihívás megérkezett, annak rendje és módja szerint e-mailben.



Nyomtatható  
verzió

Támogató: **RICOH**



Postázás

Írja be az e-mailcímet

**Kapcsolódó cikk(ek)**

- [Magyar Telekom: egymilliárdos befektetés és multimédia központ](#) 2006 december 14. 08:27
- [A szerzői jogvédők elektronikus tananyaga az eFestival egyik nyertese](#) 2006 november 29. 12:53
- ["Nyitott Világ" Corel konferencia Magyarországon](#) 2006 november 15. 15:36
- [Elérhető az Adobe Acrobat 8](#) 2006 november 10. 14:12
- [Speciális Adobe alkalmazás webfejlesztőknek](#) 2006 október 27. 10:04
- [A Logitech megvette a hálózat-alapú zenei rendszerek úttörőjét, a Slim Devices-t](#) 2006 október 20. 12:36
- [Logitech ChillStream technológia Playstation3 platformon is](#) 2006 október 05. 14:07
- [Megjelent az Adobe Premiere Elements 3.0](#) 2006 szeptember 13. 14:46

[További kapcsolódó cikkek...](#)

Adverticum Rt.: [Kapcsolatok](#) | [Munkatársak](#) | [Céginfo](#) | [Partnereink](#) | [Előfizetés](#) | [Hirdetés](#) | [Személyiségi Jogok](#) | [In En](#)  
[Hirdetési információ: nyomtatott lapjaink \(IK, BO\), Prím Online](#) · [Advertising info in English](#)